

ZWEI ZUG-BEISPIELE

In diesem Spiel spielen Ralf und Elke. Einige Karten liegen schon auf den Spielbrett-Feldern.



Ralfs Durchgang: Legen einer Karte

Ralf wirft eine 3 mit dem roten Würfel und zieht seine Figur um 3 Felder weiter. Er landet auf einem freien Diamant-Feld.



Die Karten unten liegen neben dem Spielfeld. Ralf würfelt, um eine dieser Karten auf das Spielbrett zu legen.



Erster Wurf: Ralf nimmt die beiden Sechser heraus und wirft die drei anderen Würfel noch einmal.



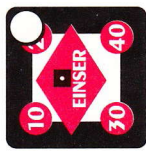
Zweiter Wurf: Ralf nimmt die dritte Sechse heraus und wirft die beiden anderen Würfel noch einmal.



Dritter Wurf: Ralf wirft bei seinem letzten Wurf zwei Fünfer. Er kann jetzt auf die Sechser-, Dreierpasch- oder Chance-Karte legen.



Ralf entscheidet sich für die Chance und damit 60 Punkte. Er legt die Karte aufs Feld und einen seiner Wertungs-Chips auf einen der 60er Kreise auf der Karte. Damit ist Ralfs Durchgang beendet.



Elkes Durchgang: Übernehmen einer Karte

Elke wirft eine 2 mit dem roten Würfel. Sie zieht ihre Spielfigur 2 Felder vor und landet auf dem Feld mit Ralfs Einser-Karte und dem Wertungs-Chip auf dem 20er Kreis. Sie muß jetzt würfeln, um diese Karte zu übernehmen.



Erster Wurf: Elke nimmt die 1 heraus und würfelt mit den anderen 4 Würfeln noch einmal.



Zweiter Wurf: Elke wirft 3 weitere Einser. Sie könnte jetzt aufhören und Ralfs Karte übernehmen. Aber sie legt die vier Einser beiseite und wirft den fünften Würfel noch einmal mit dem Ziel eines Yahtzee.



Dritter Wurf: Elke würfelt mit ihrem letzten Wurf eine Drei. Das reicht nicht zu einem Yahtzee, aber immer noch zur Übernahme von Ralfs Karte!



Elke gibt Ralfs Wertungs-Chip an ihn zurück. Dann legt sie ihren eigenen Chip auf den 40er Kreis auf der Einser-Karte. Damit endet Elkes Durchgang.

MB

SPIELE

14026D892

© 1992 Hasbro International Inc. All Rechte vorbehalten. Vertrieb in Deutschland durch den MB Geschäftsbereich der Hasbro Deutschland GmbH, Lange Wende 2, 59494 Soest.
Vertrieb in der Schweiz durch MB (Schweiz) AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8968 Mutschellen.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100, Wien.

Experten

YAHITZEE

2 - 4 Spieler

INHALT

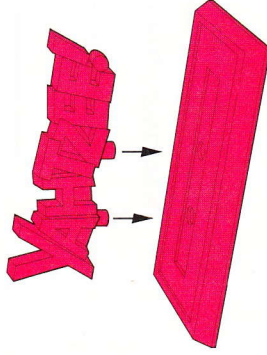
Spielbrett, 12 Karten, 4 Spielfiguren, 1 roter und 5 schwarze Würfel, Würfel-Becher, Würfel-Mulde, Wertungs-Chips, 4 Yahtzee-Spielfiguren und 4 Sockel.

ZIEL DES SPIELS

Jeder würfelt, um Karten in seinen Besitz zu bekommen und am Ende des Spiels die höchste Wertung zu erzielen.

VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL

1. Drückt die Spielkarten vorsichtig aus dem Karton in der Spielbrettmittle und werft die Kartonreste weg.
2. Löst die Spielfiguren und Chips vorsichtig von den Kunststoffhalterungen und werft die Kunststoffreste weg.
3. Macht die dreidimensionalen Yahtzee-Figuren spielfertig: Drückt dazu die Wörter "Yahtzee" in die farblich entsprechenden Sockel, wie es die Abbildung zeigt.



VORBEREITUNG

1. Legt die 12 Karten aufgedeckt in Reichweite aller Mitspieler neben das Spielbrett.
2. Legt das Spielbrett so über die Würfel-Mulde, daß diese genau in der Mitte sitzt.
3. Alle Mitspieler wählen eine Spielfigur und stellen sie auf den gelben Spielweg. Jeder Spieler startet vom farblich passenden Wild-Feld.
4. Dann nehmen sich alle Spieler die Chips ihrer Farbe und legen sie vor sich. Alle nicht mitspielenden Figuren und Chips werden aus dem Spiel genommen.

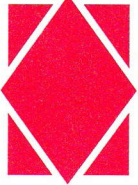
WAS IN DIESEM SPIEL ABLÄUFT

Das Ziel des Spiels ist der Besitz möglichst vieler Karten auf dem Spielbrett.

Dazu müssen die Würfelkombinationen der Karten geworfen werden, damit diese auf die Spielfelder abgelegt werden können - oder damit Karten, die bereits ausgelegt sind, von Mitspielern übernommen werden können. Jede Karte, die man besitzt, hat einen Gegenwert in Chips. Wenn alle 12 Karten auf dem Spielbrett liegen, geht es in die Experten-Runde. Danach werden alle Chips zusammengezählt, um den Sieger zu ermitteln.

UND JEITZT GEHT'S LOS:

Mit dem roten Würfel wird entschieden, wer das Spiel beginnt, das dann im Uhrzeigersinn reihum weitergeht.



Jeder Durchgang besteht aus folgenden drei Schritten:

1. Der rote Zug-Würfel wird geworfen und die Spielfigur entsprechend der Augenzahl gezogen. (Jedes Feld zählt. Es dürfen mehrere Spielfiguren dasselbe Feld gleichzeitig besetzen.)
2. Wer auf einem unbesetzten Feld (ein Feld mit Diamant aber ohne Karte) landet, wirft die fünf schwarzen Würfel und versucht, eine Karte in seinen Besitz zu bekommen.
3. Gelingt das, legt er die Karte auf das leere Diamant-Feld. Der Wert der Karte wird durch Legen eines Chips auf den entsprechenden Kreis angezeigt.



Damit endet der Durchgang.

Wer auf einem bereits belegten Feld (ein Feld mit Karte) landet, würfelt, um die Karte auf diesem Feld übernehmen zu können. Gelingt das, ist er der neue Besitzer.

Wer auf einem Wild-Feld landet, würfelt, um eine Karte zu legen oder zu übernehmen. Näheres zu Wild-Feldern auf Seite 6.



Gelingt es nicht, eine Karte zu übernehmen, endet der Durchgang.

WÜRFELN

1. Die schwarzen Würfel dürfen bis zu drei Mal geworfen werden, man kann aber auch nach dem ersten oder zweiten Wurf aufhören.
2. Beim ersten Wurf werden ALLE FÜNF SCHWARZEN WÜRFEL GEWORFEN.
3. Für den zweiten und dritten Wurf kann man MEHRERE oder ALLE schwarzen Würfel herausnehmen und sie noch einmal werfen. Die Würfel, die zählen sollen, werden in die Würfelfächer an den Seiten der Mulde abgelegt.
4. Nach dem dritten Durchgang wird gewertet.

EINE KARTE BESITZEN

Jede der 12 Karten zeigt eine andere Würfelkombination. Um eine Karte auf ein leeres Diamant-Feld auf dem Spielfeld legen zu können, muß die Würfelkombination einer noch nicht gelegten Karte geworfen werden.

Ein Spieler muß die Karte, auf die er würfelt, nicht ansagen, er braucht sich erst nach dem dritten Wurf festzulegen.

Entspricht der Wurf der Würfelkombination einer Karte, die noch nicht auf dem Spielfeld liegt, legt der Spieler diese Karte auf das Feld mit seiner Spielfigur. Dann legt er den Chip auf den Wertungs-Kreis, der dem Wurf entspricht. Damit besitzt er sie!

Stimmt der Wurf nach der dritten Runde nicht mit der Würfelkombination einer noch nicht gelegten Karte überein, ist der Durchgang beendet.

DIE EXPERTEN-RUNDE

Liegen alle 12 Karten auf dem Spielbrett, geht es in die Experten-Runde. Sie eröffnet jedem Mitspieler eine letzte Chance, durch Übernahme von Karten Punkte zu machen!

Die Experten-Runde beginnt links von dem Spieler, der die 12. und letzte Karte gelegt hat. Das Spiel geht in Uhrzeigerrichtung reihum, bis jeder Mitspieler einen Durchgang gespielt hat.

Die Regeln für das Ziehen und Übernehmen von Karten gelten unverändert. Wer auf einem Feld mit einer eigenen Karte landet, darf würfeln und weiterziehen oder versuchen, den Wert der eigenen Karte zu erhöhen. (Gelingt die Erhöhung nicht, endet der Durchgang.)

Wer es schafft, eine Karte von einem Mitspieler zu übernehmen, darf erneut den roten Würfel werfen, um eventuell eine weitere Karte zu übernehmen. Das geht so lange, bis der Spieler keine Karte mehr übernehmen kann. Dann endet sein Durchgang.

Wer auf einem Wild-Feld landet, würfelt, um eine Karte zu übernehmen. Er setzt seine Spielfigur auf das Feld und zieht weiter. Alternativ darf er auf ein Feld mit einer eigenen Karte ziehen, um den Wert dieser Karte zu erhöhen.

WER GEWINNT?

Wenn jeder Mitspieler einen Durchgang in der Experten-Runde gespielt hat, endet das Spiel. Jeder zählt die Wertungs-Chips auf seinen Karten zusammen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel!



WILD-FELDER

Die vier Eckfelder auf dem Spielbrett sind Wild-Felder. Auf diesen Feldern liegen niemals Karten.

Wer auf einem Wild-Feld landet, darf würfeln, um entweder eine Karte zu legen oder eine zu übernehmen!

Deine Figur bleibt auf dem Wild-Feld stehen. Dann wirf die schwarzen Würfel, um eine Karte legen oder übernehmen zu können. Du brauchst nicht anzukündigen, auf welche Karte du würfelst. Du darfst deine Meinung immer noch bis zum letzten Wurf ändern.

Gelingt es dir, eine Karte zu legen, zieh deine Figur auf das nächste freie Feld und leg die Karte dort ab. Und dann deinen Wertungs-Chip auf die Karte.

Gelingt es dir, eine Karte zu übernehmen, zieh deine Figur auf das belegte Feld und folge den Anweisungen für das Legen deines Wertungs-Chips auf diesem Feld. Du darfst auch auf ein Feld mit einer eigenen Karte ziehen, um den Wert für diese Karte zu erhöhen.

Kannst du keine Karte legen oder übernehmen, läßt du deine Spielfigur auf dem Wild-Feld stehen. Dein Durchgang ist beendet.

WERFEN EINES YAHTZEE



Bei einem Yahtzee zeigen alle fünf Würfel die gleiche Augenzahl. Du kannst bei jedem Durchgang auf einen Yahtzee würfeln, gleichgültig auf welche Karte du wirfst.

Gelingt dir ein Yahtzee, hast du automatisch die Option auf jede Karte, die du möchtest! Das sind deine Wahlmöglichkeiten:

Entscheidest du dich, eine Karte zu legen, ziehst du zum nächsten freien Feld (es sei denn, du stehst bereits auf einem). Du nimmst dir eine Karte, die noch nicht auf dem Spielbrett liegt, legst sie auf das Feld, und stellst deine Yahtzee-Figur darauf.

Dein Durchgang ist dann beendet.

Entscheidest du dich, eine Karte zu übernehmen, ziehst du auf das Feld mit der gewünschten Karte (es sei denn, du stehst bereits auf diesem Feld). Du gibst den Chip an den Spieler zurück, dem diese Karte gehörte und stellst deine Yahtzee-Figur darauf. Dein Durchgang ist dann beendet.

Du kannst deine Yahtzee-Spezial-Figur nur einmal im Spiel einsetzen, es sei denn, ein Gegenspieler hat dich erfolgreich herausgefordert durch Werfen eines eigenen Yahtzees (siehe hierzu "Herausforderungs-Yahtzee"). Wirfst du später im Spiel einen weiteren Yahtzee, gilt die Höchstpunktzahl auf der Karte, und du legst einen deiner Wertungs-Chips anstelle der Yahtzee-Figur auf diesen Kreis.

Herausforderungs-Yahtzee

Schaffst du einen Yahtzee, kannst du eine Karte übernehmen, auf der die Yahtzee-Figur eines Gegenspielers steht. Du gibst die Yahtzee-Figur an den Gegenspieler zurück und stellst stattdessen deine darauf. Dein Gegenspieler kann später im Spiel seine Yahtzee-Figur wieder einsetzen.

WERT-KOMBINATIONEN

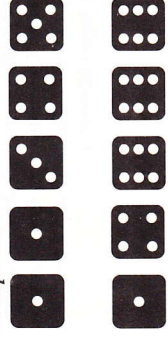
Du darfst eine dieser Karten legen, wenn mindestens einer deiner Würfel mit der Zahl auf der Karte übereinstimmt.



Eins bis Sechser

Jede dieser Karten eröffnet dir vier Wertungs-Möglichkeiten: 10, 20, 30 oder 40 Punkte. Die Wertungs-Punkte hängen von der Zahl der entsprechend geworfenen Würfel ab. Du bekommst 40 Punkte, wenn vier Würfel übereinstimmen, 30 Punkte bei drei übereinstimmenden Würfeln, 20 bei zwei und 10 Punkte, wenn du auf eine Karte spielst und nur eine Zahl gewürfelt hast, die mit der auf einer der Karten übereinstimmt.

Beispiele



Du hast 2 Einsen geworfen und willst die Einsen-Karte legen. Leg einen Wertungs-Chip auf den 20er Kreis. (Du hättest auch auf die Dreier-, Vierer- oder Fünfer-Karte spielen können, dann aber jeweils nur 10 Punkte bekommen.)

Du hast 3 Sechser geworfen und willst die Sechser-Karte legen. Leg einen Chip auf den 30er Kreis. (Du hättest auch auf die Einsen-, Vierer- oder die Dreierpasch-Karte spielen können. Siehe unten.)

Alle anderen Karten haben Würfelkombinationen, die dir eine feststehende Wertung bringen, wenn du sie würfelst:



Dreierpasch
Du erzielst 30 Punkte, wenn du nach dem letzten Wurf drei Würfel mit gleicher Augenzahl geworfen hast.

Beispiel



Mit diesem Wurf mit 3 Vierern entscheidest du dich, die Dreierpasch-Karte zu legen. Leg einen Chip auf einen der beiden 30er Kreise. (Du hättest stattdessen auch die Zweier-, Vierer- oder Fünfer-Karte legen können.)



Viererpasch
Du bekommst 40 Punkte, wenn du nach deinem letzten Wurf vier Würfel mit der gleichen Augenzahl geworfen hast.

Beispiel



Mit diesem Wurf mit 4 Zweiern legst du die Viererpasch-Karte. Leg einen Chip auf einen der beiden 40er Kreise. (Du hättest stattdessen auch die Zweier-, Sechser- oder Dreierpasch-Karte legen können.)



Full House

Du erzielst 50 Punkte, wenn du nach deinem letzten Wurf drei Würfel mit einer, und zwei Würfel mit einer anderen gleichen Augenzahl geworfen hast.

Beispiel



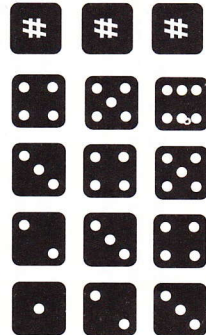
Mit diesem Wurf legst du die Full House-Karte. Leg einen Wertungs-Chip auf einen der 50er Kreise. (Du hättest stattdessen auch die Dreier-, Fünfer- oder Dreier-pasch-Karte legen können.)



Kleine Straße

Du bekommst 50 Punkte, wenn du nach dem letzten Wurf eine Folge von vier Zahlen geworfen hast.

Beispiele



Mit einer dieser drei Kombinationen kannst du die Kleine Straße-Karte legen. Leg einen Chip auf einen der beiden 50er Kreise. (Du hättest stattdessen auch eine passende Einser- bis Sechser-Karte legen können.)

= beliebig



Große Straße

Du erzielst 70 Punkte, wenn du nach deinem letzten Wurf eine Folge von fünf Zahlen geworfen hast.

Beispiele



Mit einer dieser beiden Kombinationen kannst du die Große Straße-Karte legen. Leg einen Wertungs-Chip auf einen der beiden 70er Kreise. (Du hättest stattdessen auch die Kleine Straße-Karte oder eine passende Einser- bis Sechser-Karte legen können.)



Chance

Du bekommst 60 Punkte, wenn du nach deinem letzten Wurf 25 oder mehr Augen in beliebiger Zusammenstellung gewürfelt hast.

Beispiel



Da die Augenzahl dieses Wurfs 25 ergibt, entscheidest du, die Chance-Karte zu legen. Leg einen Wertungs-Chip auf einen der beiden 60er Kreise. (Du hättest stattdessen auch die Dreier-, Vierer-, Sechser oder Dreierpasch-Karte legen können.)

Yahtzee



Wenn die Würfel nach deinem letzten Wurf alle fünf die gleiche Augenzahl haben, hast du einen Yahtzee geworfen! Es gibt keine Yahtzee-Karte, dafür aber eine Spezial-Figur. Das Werfen eines Yahtzee bringt einen Spezial-Bonus ein. Siehe "Werfen eines Yahtzee" auf Seite 6.

WÜRFELN, UM EINE KARTE ZU ÜBERNEHMEN

Wenn du auf einem besetzten Feld landest (ein Feld, auf dem bereits eine Karte liegt), wirfst du die schwarzen Würfel und versuchst, die Karte auf diesem Feld zu übernehmen. Du darfst nicht auf eine andere Karte würfeln.

Du wirfst die schwarzen Würfel bis zu drei Mal, wie weiter oben beschrieben. Um eine Karte übernehmen zu können, mußt du den Wert der Karte einstellen oder übertreffen.

Wenn du eine Karte übernehmen kannst, nimmst du den Wertungs-Chip und gibst ihn an den vorherigen Besitzer der Karte zurück. Dann legst du einen deiner eigenen Chips auf diese Karte. Ist der Wert des gewürfelten Wurfs nicht mindestens gleich hoch mit dem Wert der Karte, ist der Durchgang beendet.

Beispiel 1



Du landest auf der FULL HOUSE-Karte, die einem Gegenspieler gehört. Du mußt ein Full House werfen, um diese Karte übernehmen zu können.

Beispiel 2



Du landest auf der DREIER-Karte, die einem Gegenspieler gehört. Er hat einen 20er Wertungs-Chip auf dieser Karte liegen. Du mußt zwei oder mehr Dreier werfen, um diese Karte übernehmen zu können.

Landen auf einer eigenen Karte:

Wenn du auf einem Feld mit einer Karte landest, die dir gehört, hast du zwei Möglichkeiten:

1. Entweder den roten Würfel zu werfen und weiterzuziehen, oder
2. zu versuchen, den Wert deiner Karte zu erhöhen. Das ist nur bei Einser- bis Sechser-Karten möglich und nur bei Werten unter 40 Punkten.

Zur Erhöhung deines Wertes mußt du deinen früheren Wurf übertreffen. Gelingt dir das, legst du deinen Chip auf den neuen, höheren Wertungs-Kreis auf der Karte. Für deine Gegenspieler wird es jetzt schwerer, diese Karte zu übernehmen! Siehe Beispiel 3.

Steigerst du deinen Wert nicht, bleibt deine Spielfigur auf dem Feld stehen. Dein Durchgang ist beendet.



Beispiel 3

Du bist auf deiner eigenen VIERER-Karte gelandet, die einen Wert von 10 Punkten hatte. Jetzt wirfst du 3 Vierer. Leg den Wertungs-Chip auf den 30er Kreis.